スーパーファミコン®

SHVC-AAGJ-JPN

# B.B. GUN

BALL BULLET

SURVIVAL GAME SIMULATION

ボール・ブレット・ガン



とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

I'MAX

# 警告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。

その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。

それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

# はじめに

このたびはアイマックスのスーパーファミコン用ソフト「B.B.GUN」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用の前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は保証書付きですので、大切に保管してください。

# 目次

# サバイバルゲーム

## サバイバルゲームについて一言！

「エアガン」と呼ばれるおもちゃ（？）の銃を使いプラスチックでできた「BB弾」で撃ちあう「戦争ごっこ」
――――――――それが「サバイバルゲーム」です。



エアガンは大変、強力なので「おもちゃ」とは言っても危険があります。そのため、イラストのような「ゴーグル」をつけ長袖・長ズボンを着て、肌の露出を無くします。

## 遊び方いろいろ！

またサバイバルゲームは遊び方が幾つもあり今回の「B.B GUN」にも登場しますがここで簡単に遊び方を紹介しておきましょう。

①チーム全滅戦　相手チームの全員を倒すと勝利。
②ターゲット戦　相手チームのリーダーを倒すと勝利。
③フラッグ争奪戦　相手陣地にあるフラッグ（旗）を取ると勝利。
④缶フラッグ戦　相手陣地にある缶フラッグ（缶）を倒すと勝利。
⑤捕虜奪回戦　相手陣地にとらわれた捕虜を奪回すると勝利。
⑥脱出戦（到達戦）　決められたポイントから先に脱出したチームの勝利。
⑦うさぎ狩り戦　規定ターン数の間、ユニットが一体でも残れば勝利。

※ここで紹介したのはごく一部です。ほかにも遊び方はいろいろあります。自分たちで実際に遊ぶときは新しい遊び方を作ってください。

# これが基本！

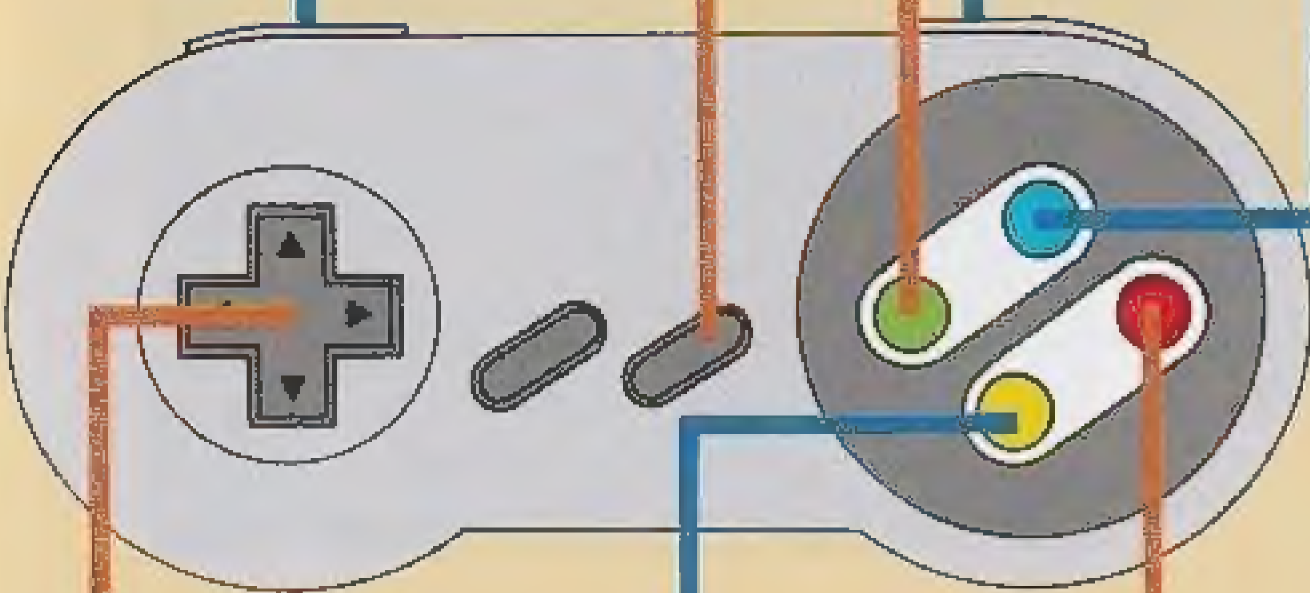
## コントローラーの使い方！

**スタートボタン**
タイトル画面で、ゲーム開始

**Xボタン**
コマンドウィンドウ開く

**Yボタン**
ステージ選択画面でのキャンセル

**L・Rボタン**
キャラクターの選択
文字入力時の切替



**✚字キー**
モード選択
カーソル移動
コマンド選択

**Bボタン**
キャンセルボタン

**Aボタン**
決定ボタン
モード決定
コマンドの決定

※SELECTボタンは使用しません。

# これが基本！

## 基本ルール

「B.B.GUN」ではいくつものミッションがあり各ミッションは、それぞれ作戦が違います。
各ミッションの作戦内容は下記画面上の「PLACE & RULE」に示してあります。




場所：作戦内容

## 《AP》について

「B.B.GUN」では全ての行動が《AP》（アクションポイント）を消費します。
「攻撃する」「動く」など十分注意して下さい。

## B.B.GUNの進め方

**ここでは簡単に一通りゲームの進め方を紹介します。**

まず「TEAM MAKE」で自分のチームを作ります。

※詳細は「チームメイク」の6頁を参照。




作戦開始

まず「EASY」の合計8面をクリアします。

※詳細は「勝利の条件」の15頁を参照。




続いて「NORMAL」「HARD」の各8面をクリアするとあこがれの「エンディング」が始まります。



さあ、がんばって遊びましょう！

# これが基本！

## チームメイク

それでは実際のチームメイクを行ってみましょう。

まずは、右画面で一番下にある「TEAM MAKE」にカーソルを合わせ「Aボタン」で決定します。




ここからが肝心。
一番下にある「MAKE」「DEL」「COPY」「END」は✚字キーの左右で移動します。
「MAKE：チームを登録する」
「DEL：チームデータを消す」
「COPY：チームデータを他のファイルにコピーする」
「END：操作終了」



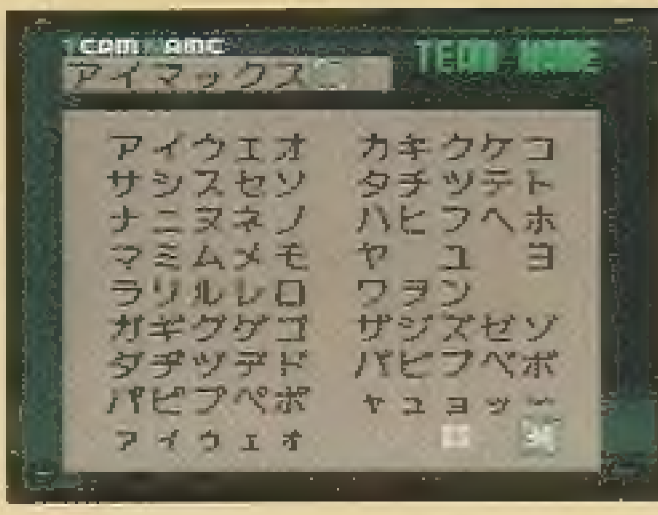

続いて自分のチームを登録しておく「FILE」に✚字キーの上下でカーソルを合わせ「Aボタン」で決定します。

この「MAKE」で自分のチームを登録できます。

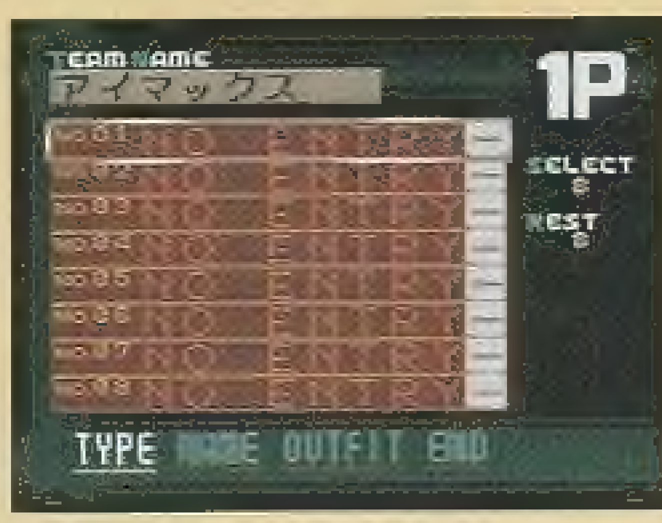


まず、チームの「NAME（名前）」を決めます。

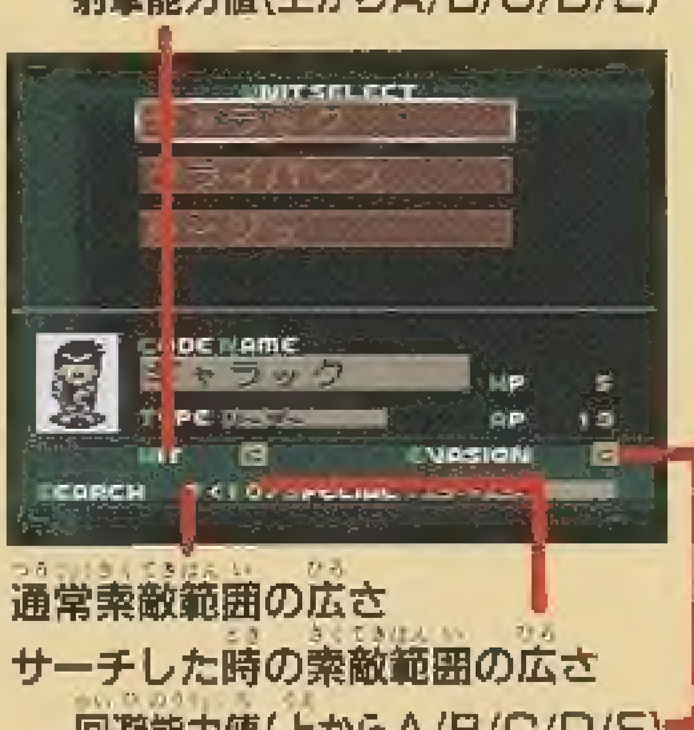
チーム名を入力し終わったら、画面右下にある「END」にカーソルを合わせ「Aボタン」を押して決定します。




続いて「リーダー」を決めます。
まず、エントリーNO.1にカーソルを合わせます。
※リーダーはエントリーNO.1にしか登録できません。
画面の一番下にあるカーソルは下記内容です。
「TYPE」：ユニット(人)のタイプ
「NAME」：ユニット(人)の名前
「OUTFIT」：ユニット(人)の装備
「END」：チームメイクすべて終了。




画面下の「TYPE」が点滅している時、エントリーNO.1を選択すると右の画面が現れます。ここで自分がリーダーにするキャラクターを3人の中から選びます。(3人とも特性が違いますので注意してください)
※詳細は各ユニットの特性26頁参照

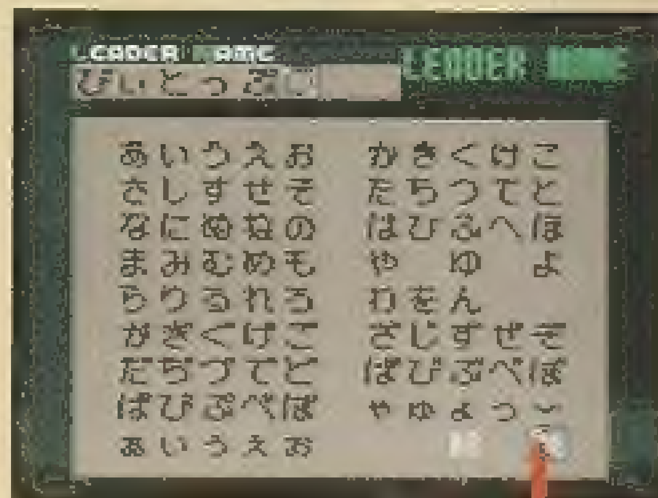



次頁へ続く

# これが基本！

前頁からの続き

3人の中から1人を選び「Aボタン」で決定すると、右の画面に移りますので、チームリーダーの名前を入力してください。入力が終わったら、画面右下にある「END」にカーソルを合わせ終了します。




「END」

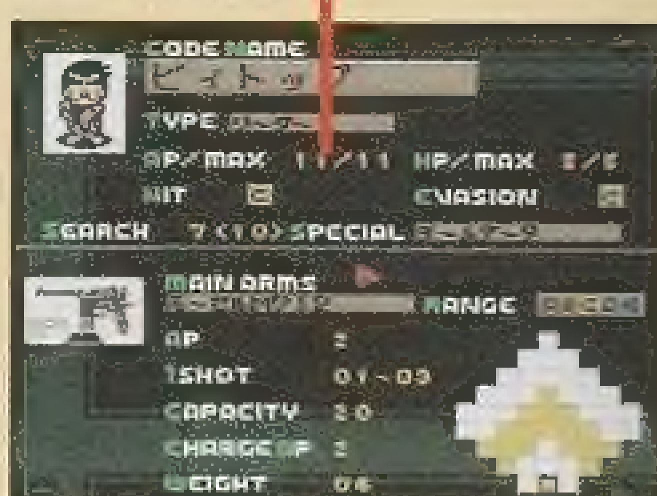
最後に「OUTFIT」。ここではユニットの「装備」を設定・変更できます。

「OUTFIT」が点滅



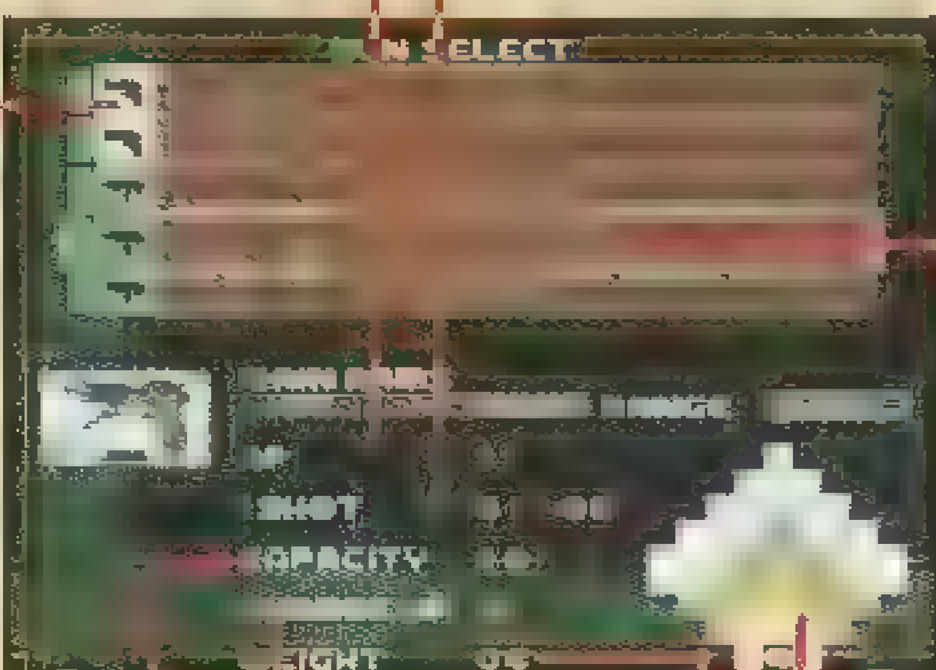

✚字キーの左右で「メインアーム」と「サイドアーム」の装備が見れます。
装備を変更する時は変更したい装備の画面で「Aボタン」を押します。
すると、次頁の画面に移ります。

ユニットのAP




✚字キー左右で「メインアーム」「サイドアーム」が見れます。

ここで自分が装備したい「銃」を選択し「Aボタン」で決定します。
画面にある「WEIGHT」が1増えると「AP」(行動ポイント)が1ずつ減っていきます。




**AP(アクションポイント)**
銃を1回撃つのに消費するAPの数。

**1SHOT**
銃を1回撃つと発射されるBB弾の数。

**銃の名前**

**銃の絵**
黄緑
白
ピンク
紫
オレンジ
緑
黄色

**銃の射程範囲**

**CAPACITY**
銃に装填されてる弾数(0になると銃弾を撃てなくなります)

**CHARGE AP**
銃の残弾数が減ってきた際、弾を装填するのに消費するAP

**WEIGHT(銃の重さ)**
銃の重さを表します。重くなるとその数だけユニットのAPも減ってしまいます。

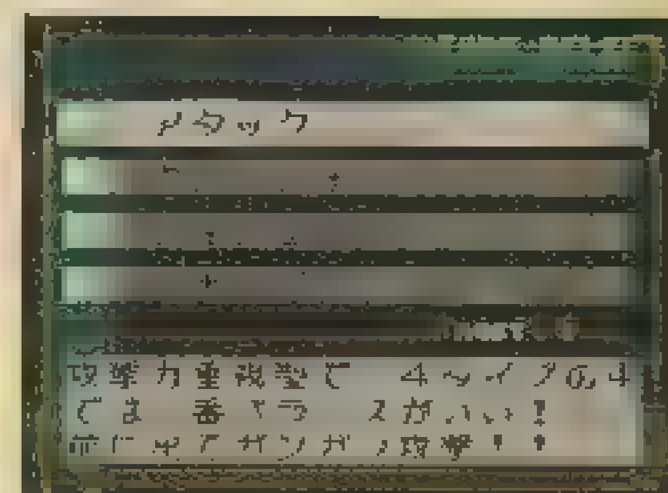
## これが基本！

前頁「OUTFIT」で銃の装備を終えたらとりあえず１通りの登録は終了です。
今までの説明してきた方法で残りユニット７体（リーダーを除く）を順次登録していきます。

再び、右画面に戻りエントリーNO.ごとにカーソルを合わせ、「Aボタン」で決定していきます。



○リーダー
　チームを指示するユニット
　スペシャル技
　／チームデータの一覧を見る
○アタック　攻撃型ユニット
　スペシャル技／手榴弾を投げる
○タスクフォース
　機動型ユニット
　スペシャル技
　／トラップを仕掛ける
○ディフェンス　守備型ユニット
　スペシャル技／HPを（1）回復
○スナイパー　狙撃型ユニット
　スペシャル技／射撃の命中率を99%にする




自分の好きなタイプのユニットを選びチームメイクしてください。タイプを選択したあとは、「リーダー」のユニットを作成した時と同様にユニットを作成していってください。

※タイプについては「ユニットの特性」26頁参照。

ユニットのタイプ選択　7頁参照

↓

3人の中から使いたいキャラクターを選択　7頁参照

↓

「NAME」（名前）の入力　8頁参照

↓

「OUTFIT」（装備）の設定　9頁参照

↓

「END」（終了）

略称




右画面の略称は下記内容をさしています。

「L」…リーダー
「A」…アタック
「T」…タスクフォース
「D」…ディフェンス
「S」…スナイパー

# これが基本!

## ミッション選択

**「チームメイク」が終了したらついにゲーム開始です。**

自分が参加したいミッションを✚字キーで選択し、「Aボタン」で決定します。

※各ミッションの「勝利の条件」は14頁参照。

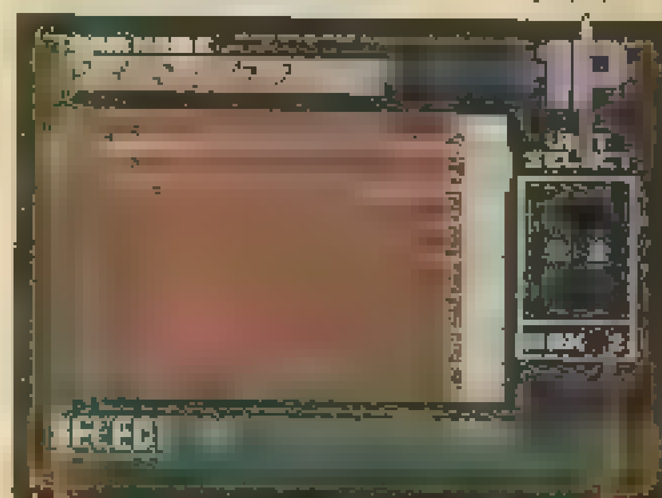
作戦内容




敵の参加ユニット数

味方の作戦参加可能ユニット数

続いて、作戦に参加させる自分のユニットを選びます。右の画面にある「SELECT」に✚字キーの左右でカーソルを合わせ上下で参加させるユニットを選び、「Aボタン」で決定します。



「SELECT」点滅

作戦参加可能ユニットの残数

さあ、ミッション開始です。各ミッションでの操作方法は18頁「画面の見方」を参照してください。



各ミッションをクリアすると右画面のように「メダル」がつきます。




### メダルの種類

星型メダル：最高のメダル（おまけ付）
金メダル　：その名の通り金メダル
銀メダル　：その次、平均点メダル
銅メダル　：何とかメダル獲得
ねこメダル：ギリギリクリア、気をつけるにゃあ！

そして「EASY」8面をすべてクリアすると、次の「NORMAL」面に進みます。




すべての面（合計24面）をクリアするとエンディングです。

EASY　8面

NORMAL　8面

HARD　8面

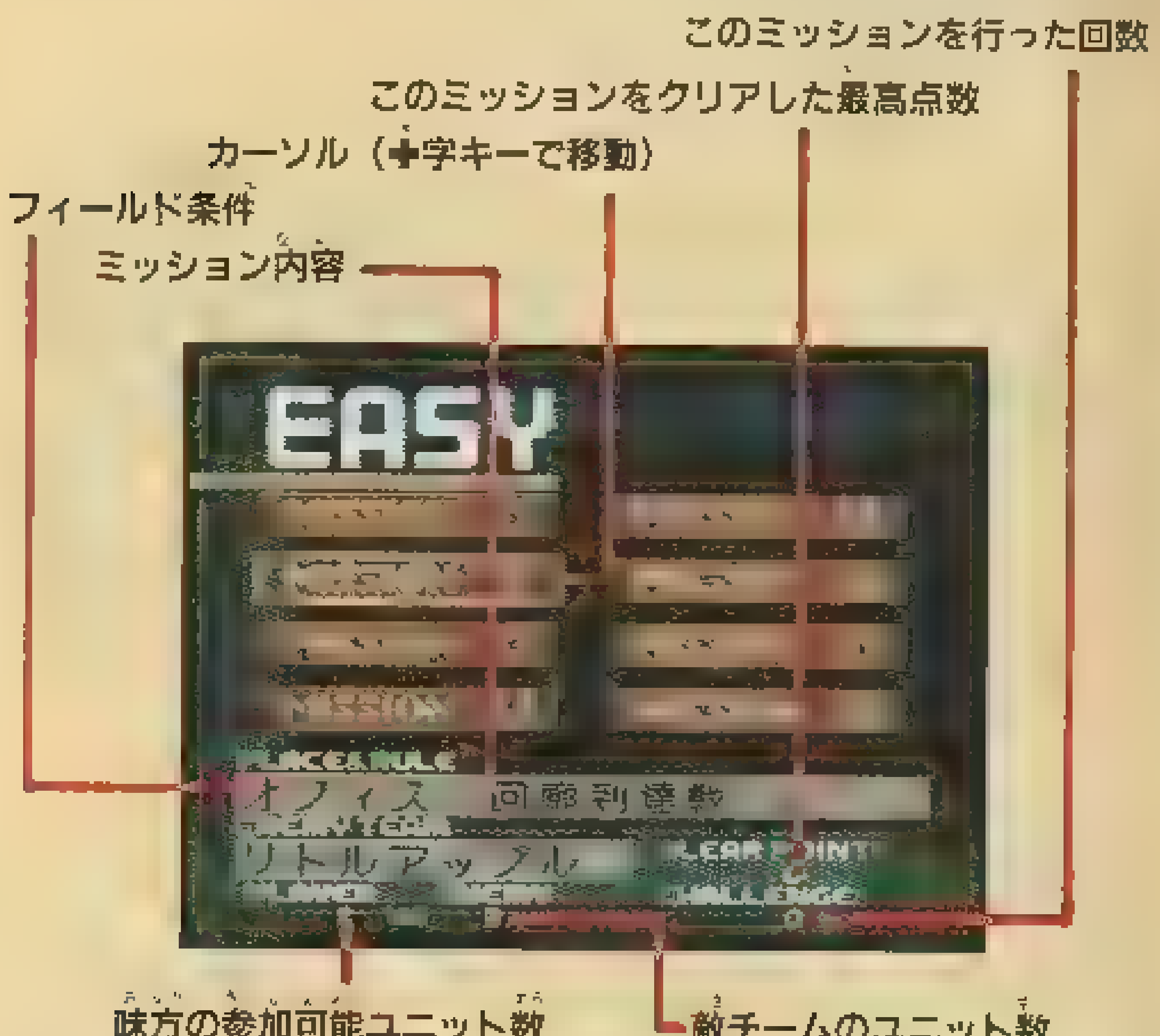
※星型メダルを見事、獲得するとユニットのAP・HP・命中率など、どれか1つパラメーターが成長します。（各ミッション1回、参加ユニットのうち、生存した1体のみに対して行われます。）

# これが基本！

## 勝利の条件

**ここでは各ミッションの内容およびその勝利の条件について説明します。**

まず下の画面でミッションを選択します。
✚字キーで「MISSION」の1～8の中から選択します。




※フィールド条件については、各種設定の地形の種類と効果31頁を参照。

| ミッション内容 | | 勝利条件 |
|---|---|---|
| 1 | 全滅戦 | 相手チームの全ユニットを倒す。 |
| 2 | ターゲット戦 | 相手チームのリーダーを倒す。 |
| 3 | フラッグ戦 | 相手陣地にある「フラッグ(旗)」を取る。 |
| 4 | 缶フラッグ戦 | 相手陣地にある「フラッグ(缶)」を全部倒す。 |
| 5 | 脱出戦(到達戦) | 規定ターン数に自分のユニットが1体でも脱出する。 |
| 6 | 捕虜奪回戦 | 捕虜を奪回し、守りながら脱出する。 |
| 7 | うさぎ狩り戦 | 規定ターン数の間、自分のユニットが1体でも生存する。 |

※上記の条件以外でも、全てのミッションにおいて敵ユニットを全滅させると勝利となります。

上記の設定条件で各ミッションは進行します。
この勝利条件を《いかに早いターン》で《どれだけ損害を少なく》《少ない参加ユニット》でクリアできるかが得点のポイントになります。

※「フラッグ戦」(缶)については、相手陣地の〈フラッグ位置〉を「MAP(地図)」で見ることができます。

# ゲームの進め方

## 全体の流れ

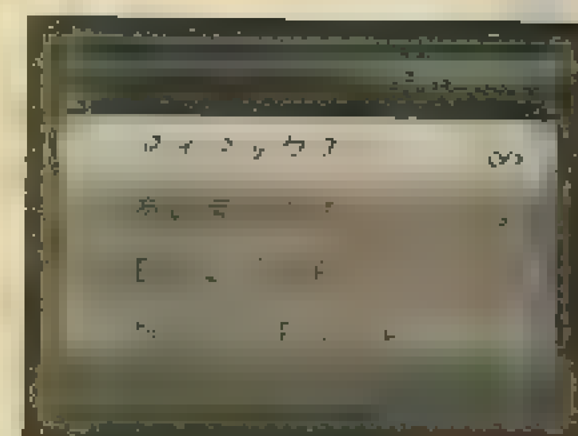
### 1PLAYER 選択

チームメイクが無事終了したらいよいよゲーム開始。
1PLAYER〉を選択し、「Aボタン」で決定します。




### チーム選択

するとこの右画面になります。
ミッションに参加するチームを選択し、「Aボタン」で決定。



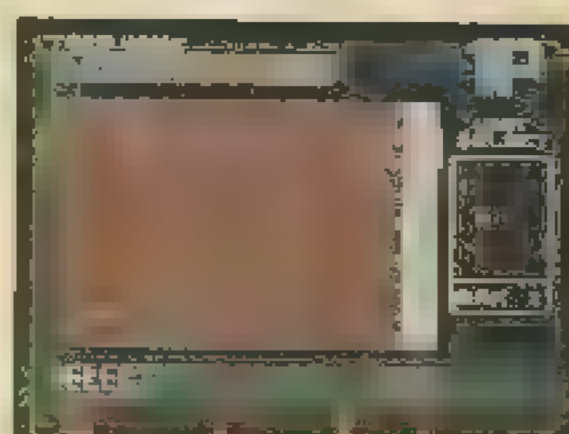
### ミッション選択

つづいて、参加するミッションを選択し、「Aボタン」で決定。




### 参加ユニット選出

するとこの右画面になります。
✚字キーの左右で「SELECT」にカーソルを合わせ、✚字キーの上下でミッションに参加するユニットを選択し、「Aボタン」で決定します。
ユニットを選び終わったら、✚字キーの左右で画面下のカーソルを「START」に合わせ決定、ゲームが始まります。



セレクト　マップ　アウトフィット　スタート

ゲームが始まったら、各ミッションに合わせて、行動開始です。練習用ミッションで操作を覚えましょう！
まず、ユニットを動かしてみましょう。
※詳細は次頁参照



青く光っている部分が移動可能範囲ですから、移動先にカーソルを合わせます。
目一杯動くと次の行動ができなくなるので、注意しましょう。



ここで、気をつけるところは注意深くいろいろな方向を、索敵しながら移動することです。ちょっと面倒臭いと感じるかもしれませんが、《サバゲー》とは、危険がいっぱいなのです。



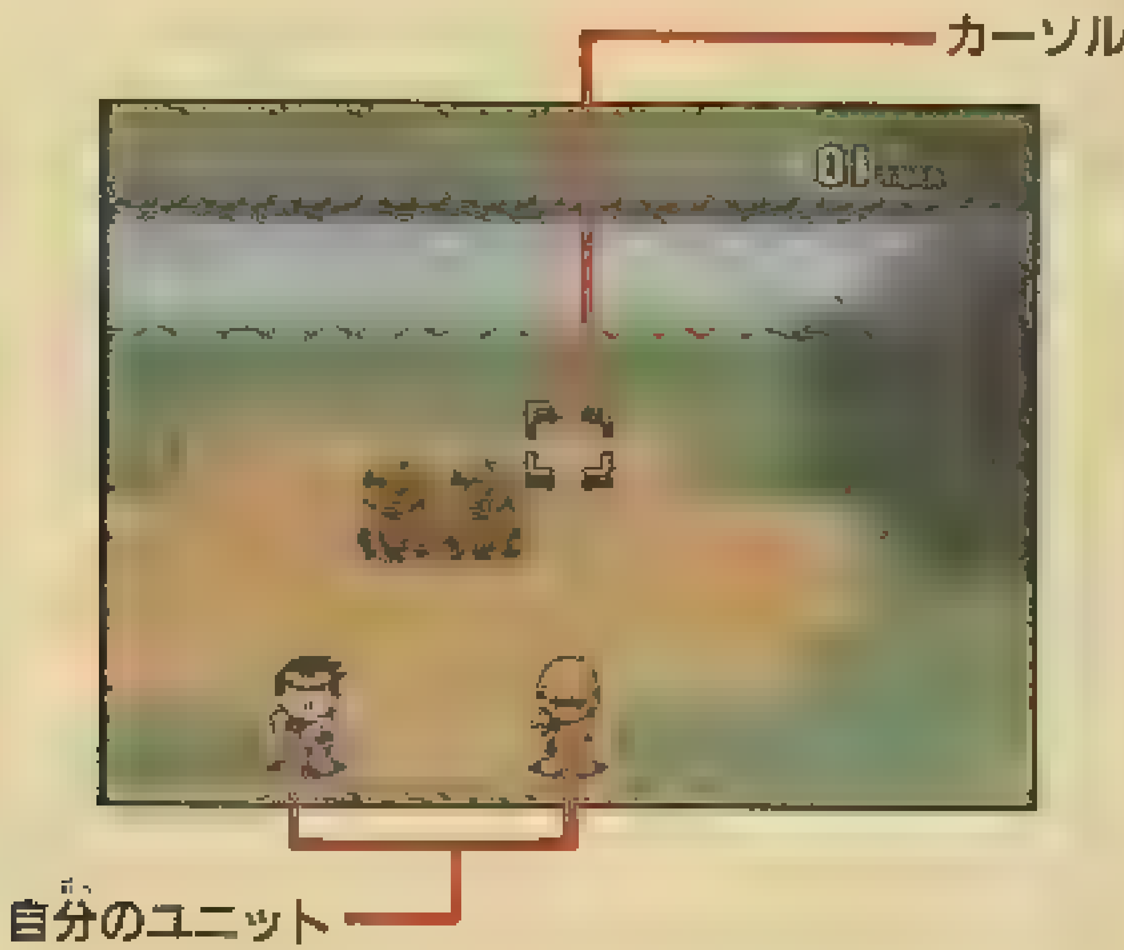
## さあ、頑張ってクリアしましょう！

**ユニットが《動く》《攻撃する》《索敵する》などの、行動すべてが《AP》を消費します。ユニットを目一杯動かしてしまうと、次の《行動》ができなくなります。気をつけてプレーしてください。**

# ゲームの進め方

## 画面の見方

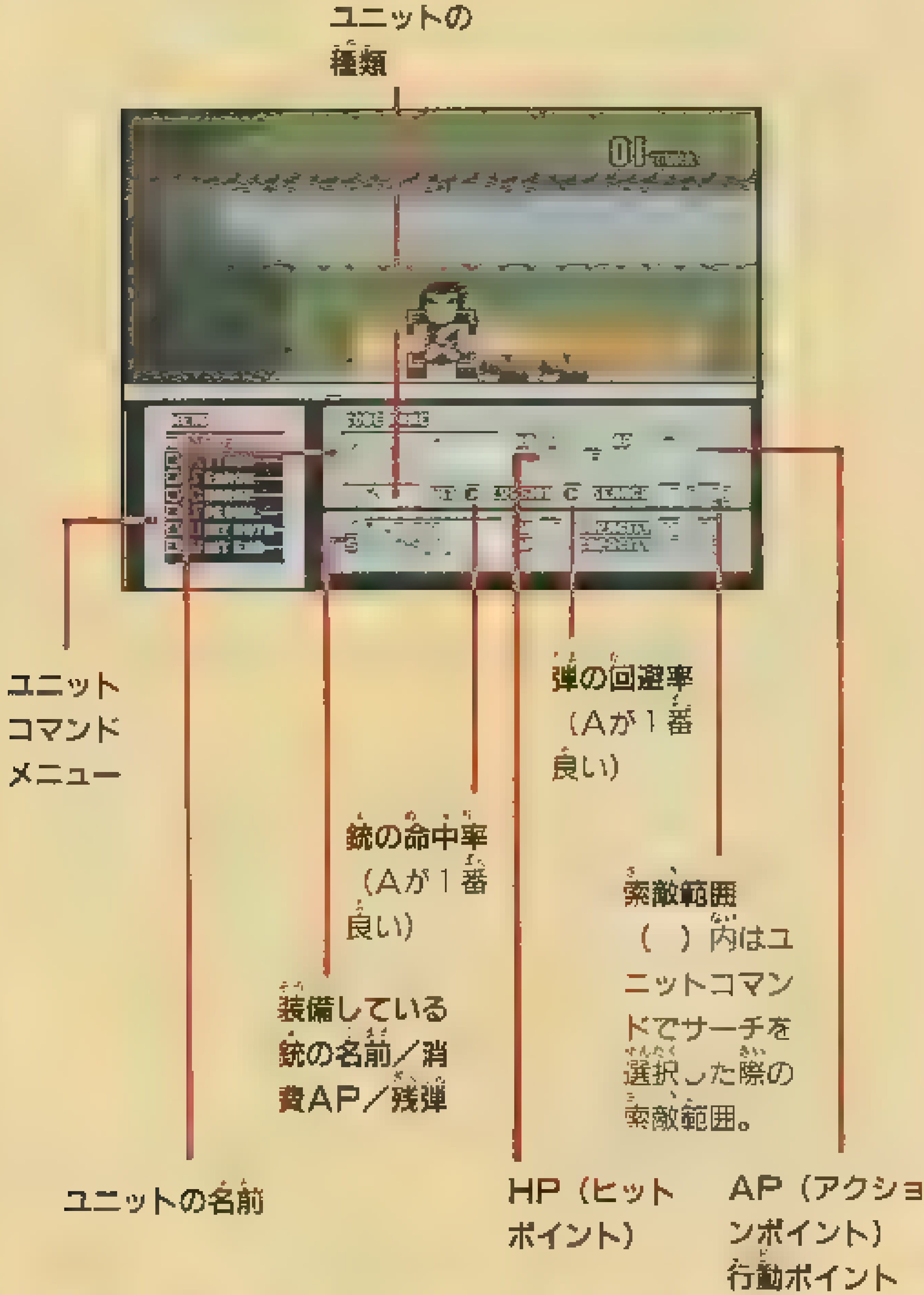
では、実際の画面に沿って説明していきましょう。




ミッションを選択したあと、ゲーム画面に入ると上のような画面になります。

**ここで、自分のユニットの位置と全体のマップを確認しておきましょう!!**

では、まず自分のユニットにカーソルを合わせて「Aボタン」を押してください。
すると、下のような画面が出てきます。



# ゲームの進め方

## コマンド選択

《B.B GUN》では、《AP(アクションポイント)》が全ての行動に関わっています。
〔銃を撃つ〕のも〔移動する〕ことも全ての行動で《AP》を消費します。

まずは、前ページに載っているユニットコマンドメニューから説明します。

### ユニットコマンドメニュー内容

MOVE（ムーブ）　：ユニットを移動させます。（次頁参照）
ATTACK（アタック）：相手を攻撃します。（次頁参照）
SEARCH（サーチ）　：索敵範囲を広げます。（消費AP：1）
CHARGE（チャージ）
　：残弾数が無くなった（少なくなった）銃に弾をチャージ（補給）します。
SPECIAL（スペシャル）
　：各ユニットのスペシャル技を使用します。（27頁参照）
UNIT DATA（ユニットデータ）
　：選択しているユニットの状態を見ます。（消費AP：0）
UNIT END（ユニットエンド）
　：ユニットの行動が終了。（消費AP：0）

## MOVE（ムーブ）

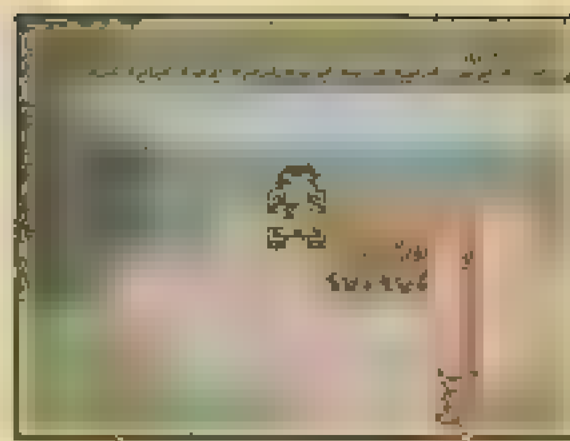
消費AP　地形によって変化（31頁参照）。

1ユニットを移動させます。

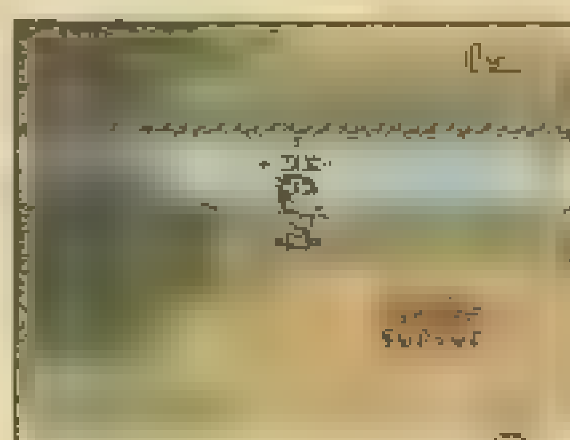
「MOVE」にカーソルを合わせ「Aボタン」で決定すると、右上の画面になります。この【青い部分】がユニット移動可能な範囲です。

※ユニットの頭上に残りAPが表示されます。

移動させたい場所に注意し、カーソルを合わせて「Aボタン」で決定すると、右の画面になります。（また、「やっぱり、や～めた」という場合は、「Bボタン」でキャンセルできます。）次に、ユニットの【向き（方向）】に✚字キーで合わせ「Aボタン」で決定します。



移動可能範囲　　カーソル



## ATTACK（アタック）

消費AP：銃によって変化。

相手ユニットを攻撃します。

「ATTACK」にカーソルを合わせ「Aボタン」で決定すると、右上の画面になります。

〔メイン〕か〔サイド〕を選択します。

そして【攻撃方向】を✚字キーで入力し「Aボタン」で決定すると、右の画面になります。この【赤い部分】が攻撃可能な位置です。✚字キーでカーソルを攻撃したいユニットに合わせ「Aボタン」で決定すると攻撃を開始します。



（メイン／サイド）



攻撃可能

# ゲームの進め方

## SEARCH（サーチ）

消費AP：1

より広い範囲を索敵します。
《SEARCH》にカーソルを合わせ「Aボタン」で決定すると、右上の画面になります。ここで、ユニットの【向き（方向）】に✚字キーで合わせ「Aボタン」で決定すると、広い範囲を索敵します。



通常索敵範囲



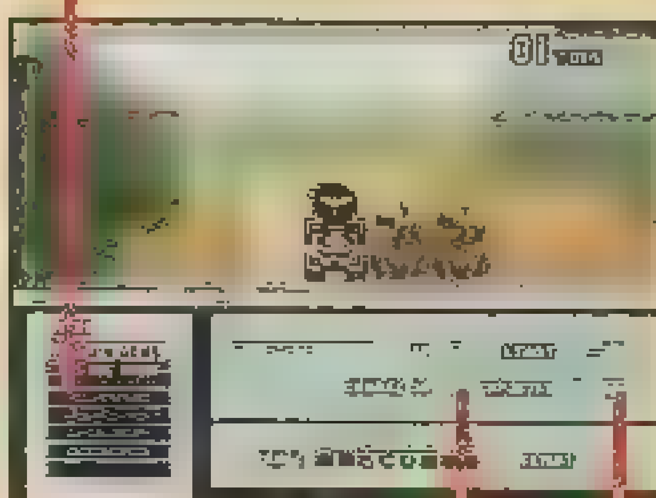
《SEARCH》使用の索敵範囲

## CHARGE（チャージ）

消費AP：銃によって変化。

銃に弾を補給します。
《CHARGE》にカーソルを合わせ「Aボタン」で決定すると、右の画面になります。《メイン》か《サイド》、弾を補給したい方を選択し、「Aボタン」で決定します。

メイン／サイド



《CHARGE》でかかるAP

残弾数／弾の最大装填数

## SPECIAL（スペシャル）

消費AP：ユニットによって変化。
※詳細は27頁参照。

## UNIT DATA

消費AP：0

ユニットのステータス（状態）を見ます。
《UNIT DATA》にカーソルを合わせ「Aボタン」で決定すると、右の画面になります。



※この画面の見方は20頁参照。

## UNIT END

消費AP：0

ユニットの行動を終了します。
《UNIT END》にカーソルを合わせ「Aボタン」で決定すると、右の画面になります。



行動終了したユニット

※ユニットがAPを全て使用した時も、このようになります。

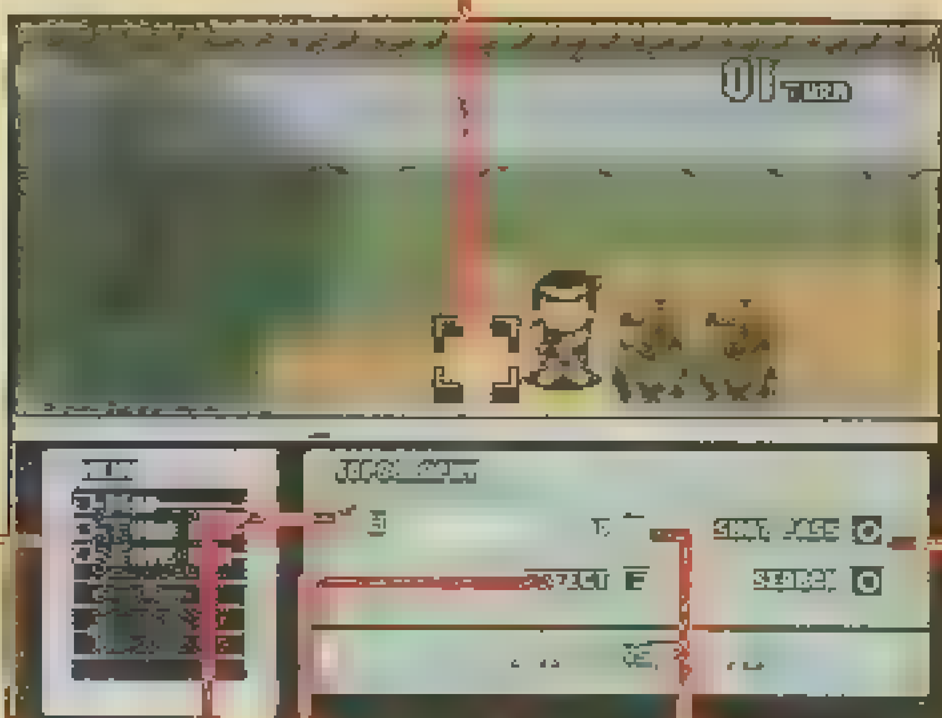
**これらの各《コマンド》を選択しても、APが不足していて行動できない場合、「ブー、ブー」と音が鳴り選択できません！**

# ゲームの進め方

## Xボタンコマンド

今まで説明した〈ユニットコマンド〉とは別に「Xボタン」でもコマンドウィンドウが開きます。

このウィンドウで、下記の情報を見ることができます。



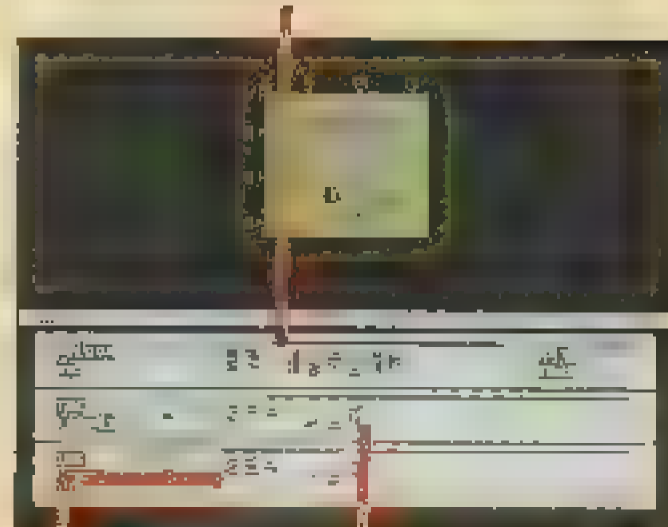

全体マップはこまめに確認しましょう。例えばトラップを仕掛けた場合、〈敵がそのポイントを通過したか〉などの情報を確認できます。

## Xボタンコマンドの内容

### MAP（マップ）

消費AP：0

そのミッションの全体マップを見ることができます。
《MAP》にカーソルを合わせ「Aボタン」で決定すると、右の画面になります。✚字キーの上下左右でマップを確認してください。
もとの画面には「AもしくはBボタン」を押せば戻ります。




### TURN END(ターンエンド)

消費AP：0

やることが全て終了した時に、「Aボタン」で決定すると自分のターンが終わり、相手の番になります。



### SAVE END(セーブエンド)

消費AP：0

データを保存しておきたい時に選択します。
そうすれば、その時の状態でデータが保存され、またゲームを再開できます。ただし、このセーブデータは〈1回〉しか使用できません。1回、このコンティニューファイルを使用すると、このセーブデータは消えてしまいます。

# 各種設定

## 各ユニットの種類と特徴

「ユニット」には、下記の5種類があります。

### 1リーダー（画面上：Lで表示）

チームのまとめ役。
すべての武器を装備可能！
チームデータを見れる。
（自分のチームの状態や、誰がどの方向から攻撃されたかなどを見れる）
※スペシャルコマンド
使用AP：0




### 2アタック（画面上：Aで表示）

攻撃型のユニット。
HPが高い。
スペシャルコマンド：パイナップル（手榴弾）を5回、使える。
※スペシャルコマンド
使用AP：2



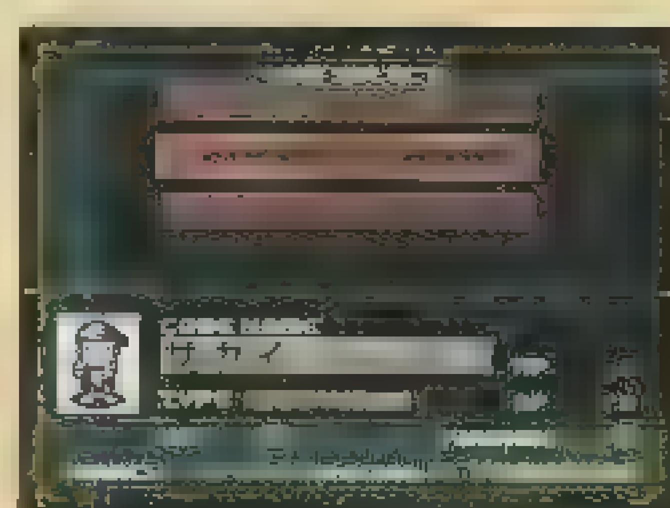
## 3タスクフォース（画面上：Tで表示）

特徴：機動型のユニット。
移動力（AP）が高い。
スペシャルコマンド：トラップ（罠）を《5個》仕掛けることができる。
※スペシャルコマンド
使用AP：3



## 4ディフェンス（画面上：Dで表示）

特徴：守備型のユニット。
移動力は低いが、いろいろな武器を装備できる。
スペシャルコマンド：自分を含めた周囲《1ヘクス》、HPを1ヵ回復、5回使用可能。
※スペシャルコマンド
使用AP：4



## 5スナイパー（画面上：Sで表示）

特徴：狙撃型のユニット。
スペシャルコマンド：ポイントショット。射撃の命中率を99%にできる。
※スペシャルコマンド
使用AP：1



# 各種設定

## 銃の種類と効果

銃の種類は合計で〃62種類〃あります。

銃の名前



銃の絵と色　銃の性能（29頁参照）

銃の〈色〉は、その銃の種類を表しています。

| 表示された色 | 銃の種類 | 銃を装備できるユニット | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | L | A | T | D | S |
| 黄緑 | ナイフ | 5種類 | ● | ● | ● | | |
| 白 | ハンドガン | 22種類 | ● | ● | ● | ● | ● |
| ピンク | スナイパーライフル | 7種類 | ● | | | | ● |
| 紫 | アサルトライフル | 10種類 | ● | ● | ● | ● | |
| オレンジ | ショットガン | 5種類 | ● | ● | | | |
| 黄色 | マシンガン | 4種類 | ● | | | ● | |
| 緑 | サブマシンガン | 9種類 | ● | | ● | ● | |

## ナイフ

これは必需品？でも攻撃範囲は極端に狭い。
装備できるユニット：リーダー／アタック／タスクフォース



軽くてすごく便利。でも普通の銃と比べ攻撃範囲も狭い。
装備できるユニット：全てのユニット

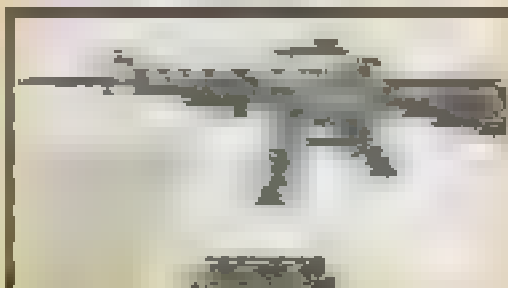


## スナイパーライフル

その名の通り、命中率が高く、攻撃範囲が広いライフル。
装備できるユニット：リーダー／スナイパー



攻撃範囲が広く、さらに1回で数発撃てるライフル。
装備できるユニット：リーダー／アタック／タスクフォース／ディフェンス



## ショットガン

一度に4発撃てる銃。そしてカッコいい!? 3発撃てる銃もあります。
装備できるユニット：リーダー／アタック



手軽なマシンガン。でも命中率にちょっと問題か？
装備できるユニット：リーダー／タスクフォース／ディフェンス



## マシンガン

一言で言って凄い！そして重い！性能抜群！
装備できるユニット：リーダー／ディフェンス



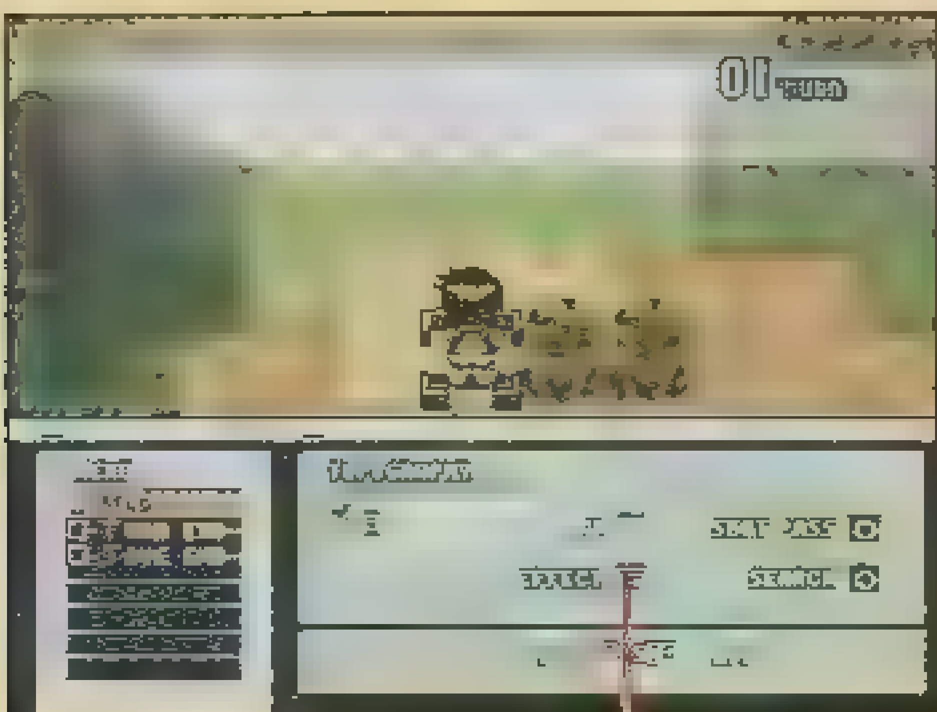
# 各種設定

## 地形の種類と効果

地形の種類によって消費するAP（行動ポイント）や効果（弾が当たりやすい等）が変化します。

マップ画面上で「Xボタン」を押すと《地形効果》を確認できます。

※詳細は次頁参照。



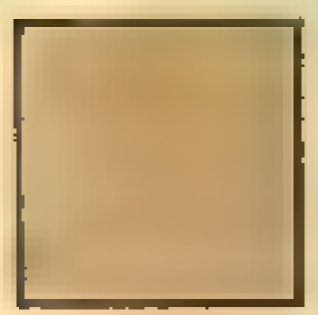
地形効果のランク

この《地形効果》のランクは、A～Eまであります。

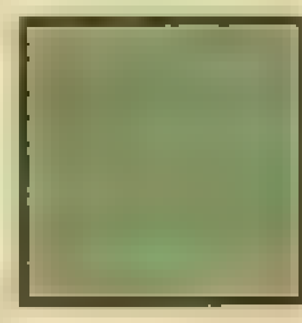
**ランクAであれば一番地形効果が高く《防御力》がアップします。逆に、ランクEの場合、一番地形効果は低く《防御力》がダウンします。**

各マップごとの地形の種類と効果を一覧表にして説明します。
※　索敵　×　は裏側は索敵できないということです。
　　弾　　×　は弾が通らない（当てられない）ということです。

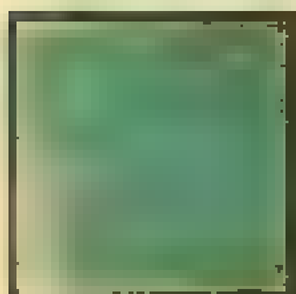
## MAP：草原（森・雪原）



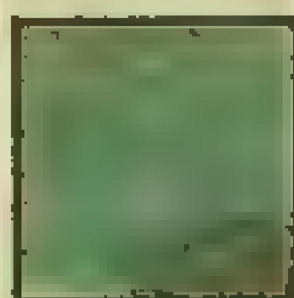
**地面**
消費AP：1
索敵：
弾　：
地形効果：E



**草地**
消費AP：2
索敵：
弾　：
地形効果：D



**中くらいブッシュ**
消費AP：3
索敵：
弾　：
地形効果：C



**高いブッシュ**
消費AP：4
索敵：×
弾　：
地形効果：A



**川**
消費AP：3
索敵：
弾　：
地形効果：E



**雑草**
消費AP：×
（移動不可）
索敵：
弾　：
地形効果：×



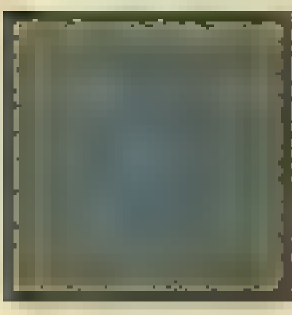
**低い木**
消費AP：×
索敵：
弾　：×
地形効果：×



**岩**
（高い木も同じ）
消費AP：×
索敵：×
弾　：×
地形効果：×

# 各種設定

## MAP：ダンジョン(迷宮)



### 床
消費AP　1
索敵
弾
地形効果　E



### 岩場
消費AP　1
索敵
弾
地形効果　D



### 階段(骨も同じ)
消費AP　2
索敵
弾
地形効果　C



### 壁
消費AP　×
索敵　×
弾　×
地形効果　×



### ガイコツ
消費AP　×
索敵
弾
地形効果　×

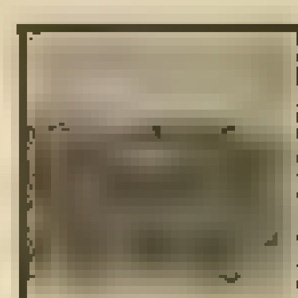


### 水たまり
消費AP　2
索敵
弾
地形効果　C

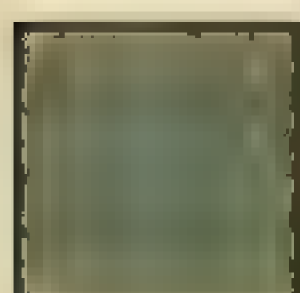
## MAP：[illegible]



### 地面
消費AP　1
索敵
弾
地形効果　E



### 泥
消費AP　2
索敵
弾
地形効果　D



### ブッシュ
消費AP　2
索敵
弾
地形効果　C



### 木(壁も同じ)
消費AP　×
索敵　×
弾　×
地形効果　×

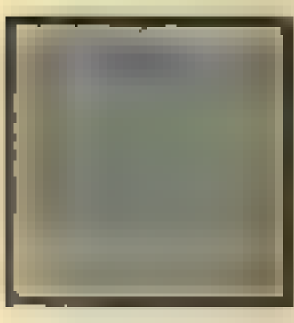


**土嚢**
消費AP：×
索敵
弾
地形効果：×



**溝**
消費AP：1
索敵
弾
地形効果：A

## MAP：オフィス



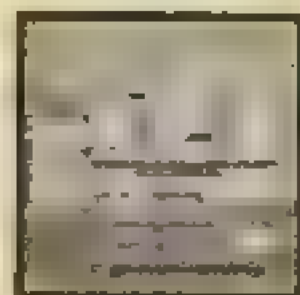
**カーペット**
消費AP：1
索敵
弾
地形効果：E



**階段**
消費AP：2
索敵：
弾：
地形効果：D



**廊下**
消費AP：1
索敵
弾
地形効果：E



**コピー機**
消費AP：×
索敵：×
弾：×
地形効果：×



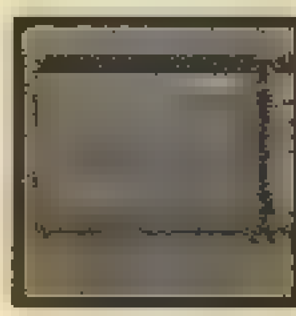
**観葉植物**
消費AP：×
索敵
弾：×
地形効果：×



**デスク**
消費AP：×
索敵：×
弾：×
地形効果：×



**本棚**
消費AP：×
索敵：×
弾：×
地形効果：×



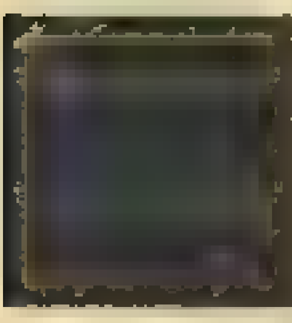
**壁**
(パーテーション)
消費AP：×
索敵：×
弾：×
地形効果：×



**チェアー**
消費AP：×
索敵：
弾：×
地形効果：×

# 各種設定

## MAP：工場



### プレート
消費AP：1
索敵：
弾：
地形効果：E



### 階段
消費AP：2
索敵：
弾：
地形効果：D



### ダンボール
消費AP：×
索敵：
弾：×
地形効果：×



### パイプ
消費AP：3
索敵：
弾：
地形効果：B



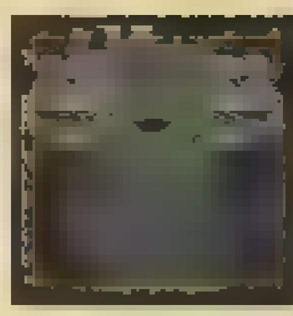
### コンテナ
消費AP：×
索敵：×
弾：×
地形効果：×



### ドラム缶
消費AP：×
索敵：×
弾：×
地形効果：×



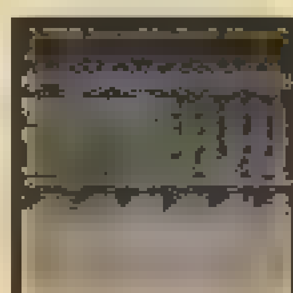
### コンベア
消費AP：×
索敵：×
弾：
地形効果：×



### タンク
消費AP：×
索敵：×
弾：×
地形効果：×



### グリット
消費AP：×
索敵：
弾：
地形効果：×



### 壁
消費AP：×
索敵：×
弾：×
地形効果：×

# MAP：デパート



**床(フローリングも)**
消費AP：1
索敵：
弾：
地形効果：E



**エレベーター**
消費AP：×
索敵：×
弾：×
地形効果：×



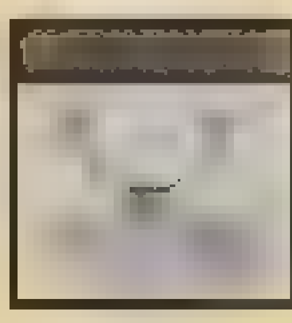
**階段**
消費AP：2
索敵：
弾：
地形効果：C



**エスカレーター**
消費AP：2
索敵：
弾：
地形効果：D



**カウンター**
消費AP：×
索敵：
弾：×
地形効果：×



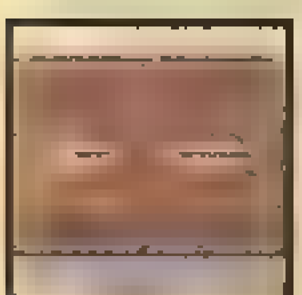
**テーブル**
消費AP：×
索敵：
弾：×
地形効果：×



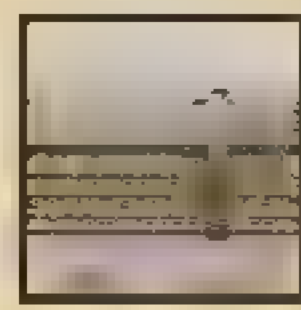
**レジ**
消費AP：×
索敵：×
弾：×
地形効果：×



**ショーケース**
消費AP：×
索敵：
弾：×
地形効果：×



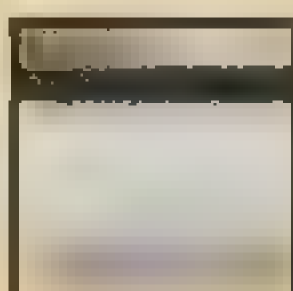
**自販機**
消費AP：×
索敵：×
弾：×
地形効果：×



**棚(服・本)**
消費AP：×
索敵：×
弾：×
地形効果：×



**椅子**
消費AP：×
索敵：
弾：×
地形効果：×



**壁**
消費AP：×
索敵：×
弾：×
地形効果：×

# 各種設定

## 2P（2人）対戦

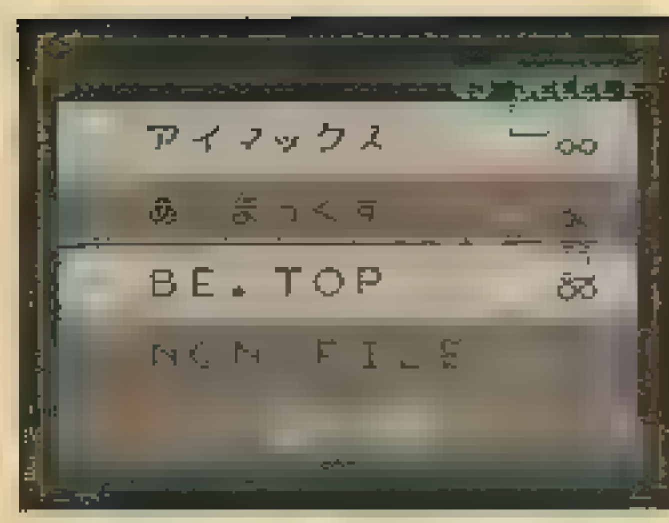
今回の「B.B GUN」では、なんと2人で遊べる「2Pモード」があります。
このモードでは、2人が交替で操作して遊ぶことができます。
相手がユニットを「どう動かす」のか見てもよし、見なくてもよし、どちらでも遊べます。




上の画面で、「2PLAYERS」を選び「Aボタン」を押し、決定します。特に変わった操作はなく、「1PLAYER」と同様に操作すれば遊ぶことができます。

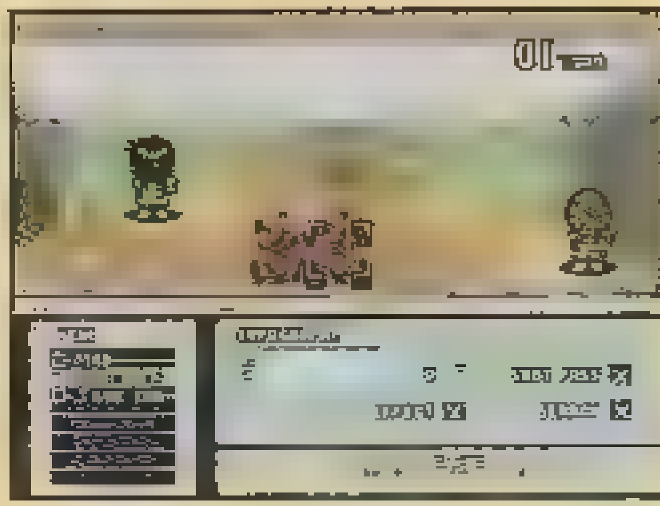
1プレイヤー、2プレイヤーともに自分のチームを選択します。

（Aボタンで決定）




↓

ゲームフィールドに入ったら、まず1プレイヤーが操作して終了したら《ターンエンド》します。



↓

すると、右のような画面がでてきます。
「STARTボタン」を押すと次の人の順番になります。




このように、《ターンエンド》と「STARTボタン」でゲームを進行させます。

《2Pモード》で遊ぶ場合、2人の条件を同じにするため、同じチームでゲームをするとよいでしょう。

# ワンポイントアドバイス

## ワンポイントアドバイス

ここでは、皆さんに『B B GUN』攻略のポイントを伝授しちゃいます。参考にしてもしなくても特に問題はありませんが、まあ少しはヒントになるでしょう。

### 装備には気をつけて！

強力な武器を装備すると、その分 重く なってしまい行動ポイント（AP）が減ってしまいます。
攻守を含めてユニットの特性を十分に考慮して、バランスよく装備しましょう。

### 1歩ずつ進め！

これは結構重要！戦いにおいて、相手の位置を敵より速く確実に捜すことが大事です。そのために、ちょっと面倒臭いかもしれませんが 1歩ずつ 進んでは索敵し、確認することをおすすめします！

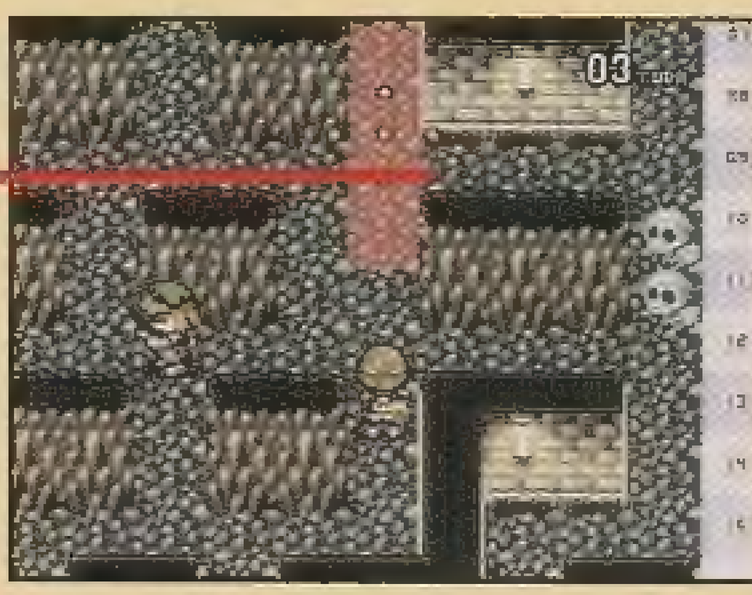
### リーダーのコマンドで情報確認！

忘れがちになってしまうことですが、自分のターンがきたらすぐ、リーダーの《スペシャル》コマンドで味方の情報を見ておきましょう。攻撃された方向など、いろいろな情報がわかります。

## 使い方いろいろ、パイナップル！

アタックだけが使える《パイナップル（手榴弾）》。これは攻撃以外にも、壁の裏などの索敵にも使用できます。
右画面写真の壁の裏など、通常索敵できないマップもパイナップルを使って安全確認！

ここにパイナップルを投げると、壁の裏側がわかるぞ！



## なんて便利！トラップだ！

タスクフォースのみが使用できる《トラップ（罠）》。
これは「全体マップ」で仕掛けた位置を確認できます。
この機能を利用して《道幅いっぱいにトラップ》を仕掛けると敵ユニットがそこを通ったかどうかが確認できます！

この部分を敵が通るとトラップ印（どくろ）が無くなります。
つまり、ここから敵が侵入してくるのをいつでも確認できると言うことです。



# ワンポイントアドバイス

## ミッション開始前にマップ確認！

以外と忘れやすいことですが、ミッション開始の前に《全体マップ》を確認しておきましょう。
敵の隠れそうなところ、自分が攻撃するルートなどを考えてから始めましょう！

## 缶フラッグ戦にスナイパーは必需品？

缶フラッグ戦、つまりは《缶けり合戦》でスナイパーはすごく重要です！「弾が缶に当たらない」などのストレスをためる事なくスナイパーのスペシャル《ポイントショット》で命中率99%にしておけば、スカっとさわやかに見事《缶》を倒すでしょう！（例外もあるよ）

## 短気は損気!?

「あたんねえ！」とか「またやられたよ」…もしくは「敵の弾は良く当たるなあ」などなど…。
そんなことはありません！弾の命中率や銃の性能、さらには地形効果など、おちついて確認すれば納得するはずです。
怒ってコントローラーを投げ捨ててはいけません！
がんばりましょう!!

## セーブエンドについて

セーブエンドは「ゲーム(ミッション)」途中で、データをセーブできます。ただし、この「セーブデータ」は《1回》しか使えません!!
電源を入れて、《CONTINUE FILE》を選択すると、そのデータは消えてしまいます!!

## 注意

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。長時間使用する時は、適度に休憩してください。めやすとして1時間ごとに10〜15分の小休止をおすすめします。スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

## 警告

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。

●使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

## 〈使用上のお願い〉

1）精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。

2）端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

3）シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

4）カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

# 保証書

本書は、取扱説明書の注意書きに従った正常な使用における故障にたいして、無料修理、無料交換をお約束するものです。

お買い上げの月日、氏名、お買い上げの店名のない物は効力を発揮しませんので、購入されましたらすぐに必要事項の記入をお願いします。本書はいかなる場合にも再発行はいたしませんので大切に保管してください。

## 保証期間1ヶ年

なお、保証期間をすぎた場合の修理・交換費用に関しては、お客様負担となりますので金額に関しては当社までお問い合せください。

| お名前 | 年齢　　才 | 男・女 |
|---|---|---|
| ご住所　〒 | | |
| 電話番号　　　　　(　　　) | | |
| 購入年月日 | | |
| 購入店名　　　　　　　　印 | | |

品質には万全を期しておりますが、万一故障、不良などご不明な点がございましたら、下記弊社までご連絡ください。

〒144 東京都大田区西蒲田7-26-11 ツキムラビル西蒲田
お問い合せ電話番号 0120-020121